Borys Zajączkowski
Dominika Urbańska-Galanciak

Co o współczesnych grach wiedzieć powinniśmy

Broszura informacyjna dla rodziców, wychowawców, nauczycieli szkolnych oraz sprzedawców oprogramowania

Przygotowana przez polskie
Stowarzyszenie Producentów i Dystrybutorów
Oprogramowania Rozrywkowego

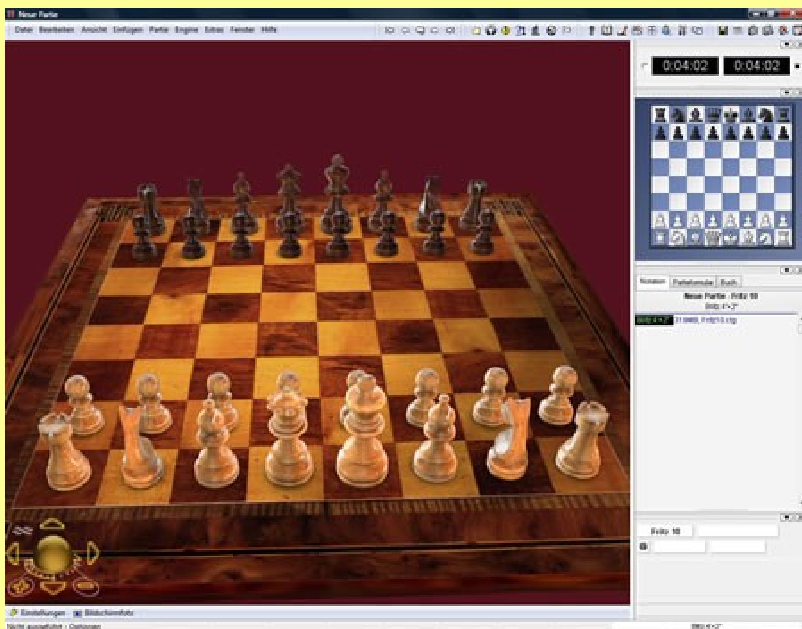
SPIDOR

Warszawa 2009

Wprowadzenie

Historia królowej gier – Szachów – liczy sobie może nawet 8 tysięcy lat, w Brydża grywa się przynajmniej od 3 wieków. Pierwsza gra elektroniczna powstała w roku 1952, pierwszy automat do gier w roku 1971, pierwsza konsola w roku 1976, pierwsza trójwymiarowa strzelanka zyskała popularność w roku 1992. Jakkolwiek by grom wieku nie liczyć, nie jest to rozrywka szczególnie młoda, a jej najnowocześniejsza odmiana – gry komputerowe – budzi szczególnie wiele kontrowersji, obaw i niejeden mit wokół niej narósł. Część z nich jest jak najbardziej uzasadniona, część wynika li tylko ze strachu przed... nieznanym.

W niniejszej publikacji postaramy się zaprezentować nie tylko bogactwo rodzajów i gatunków gier, z którymi my oraz nasze dzieci mamy dziś do czynienia, ale również przybliżyć, jakie wartości a także zagrożenia gry ze sobą niosą. Pokażemy, jak korzystać z tych pierwszych i jak unikać tych drugich, czyli: jak być świadomym odbiorcą współczesnych gier.



Fritz 11 – jedna z komputerowych wersji Szachów.

Gry i sprzęt do gier

W nazewnictwie gier panuje nieporządek, któremu niełatwo położyć kres z przyczyn zarówno historycznych, jak i technologicznych – różnorodność dostępnego sprzętu, na którym możemy dziś grać, owocuje bowiem z jednej strony odmiennym charakterem wydawanych na niego gier (często pod tym samym tytułem na różne platformy sprzętowe), z drugiej zaś niespójnym nazewnictwem całego rodzaju produktów.

W podobnym kontekście mówimy o grach: elektronicznych, video, komputerowych, telewizyjnych, konsolowych, grach mobilnych, a często o rozrywce elektronicznej czy oprogramowaniu rozrywkowym. W niniejszym opracowaniu ilekroć pojawi się termin „gra", będziemy mieć na myśli grę wyprodukowaną na komputer osobisty, konsolę do gier bądź urządzenie przenośne.

Do najpopularniejszego obecnie sprzętu do gier zaliczamy: komputery osobiste (PC, pracujące przeważnie pod kontrolą systemów Windows, lecz również różnych dystrybucji Linuxa, a także Mac), konsole stacjonarne (PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation 2, GameCube), konsole przenośne (PlayStation Portable, Dual Screen) oraz całą rzeszę przenośnych urządzeń multimedialnych, wśród nich oferujące coraz większe możliwości telefony komórkowe. Istotnym jest, by zdawać sobie sprawę z tego, że gra kryjąca się pod tym samym tytułem, a wydana na różne platformy, może w praktyce stanowić całą grupę gier różniących się od siebie i prezentowanym gatunkiem, i należną im kategorią wiekową.

Klasyfikacja gier

Konsekwentnie odmawia się grom miana sztuki, lecz podejmując próbę sklasyfikowania ich, napotykamy na podobne problemy, z jakimi borykają się znawcy filmu, książki czy teatru. Gra stanowi efekt pracy scenarzystów, grafików, kompozytorów, projektantów, programistów – zespołu artystów i rzemieślników, z których niejeden chętnie przełamuje konwencje i stara się uniknąć zaszufladkowania. Z drugiej strony rynek wymaga od wprowadzanych nań produktów pewnej rozpoznawalności i plakietka „tego jeszcze nie było" niekoniecznie jest wyznacznikiem sukcesu. Z całą pewnością warto zatem podjąć próbę opisania tych gier, które już zostały wydane.

Gry komputerowe można podzielić na 8 rodzajów: zręcznościowe, przygodowe, fabularne, strategiczne, symulacyjne, sportowe, logiczne i edukacyjne. W ramach tych rodzajów da się wyodrębnić co najmniej 40 gatunków.

A. Zręcznościowe:

- gry arkadowe
- platformówki
- strzelanki
- celowniczki
- bijatyki
- pinballe i bilardy
- wyścigi
- filmy interaktywne
- FPS-y (strzelanki pierwszoosobowe)
- skradanki
- przygodowe gry akcji
- pola walki
- gry muzyczne

B. Przygodowe:

- tekstówki
- point'n'click (klasyczne gry przygodowe)

C. Fabularne:

- rogaliki (roguelike)
- MUD-y
- hack'n'slashe (action-RPG)
- RPG-i (w tym dungeon crawlery)
- space-simy (symulatory kosmiczne)
- MMORPG-i

D. Strategiczne:

- turówki (gry turowe, TBS-y)
- RTS-y (strategie czasu rzeczywistego, w tym RTWG)
- MMORTS-y
- strategie przeglądarkowe (browser-based)
- gry taktyczne (w tym squad-level)
- strategie ekonomiczne (tycoony i simy)
- godsimy
- managery sportowe

E. Symulacyjne:

- symulatory lotnicze
- samochodówki
- symulacje społeczne (symulacje życia ludzi)
- symulacje życia zwierząt
- ubieranki i makeovery
- (... i wiele innych, bo symulować można niemal wszystko)

F. Sportowe:

Podział na gatunki dyktują istniejące (a czasem fantastyczne, wymyślone na potrzeby gry) dyscypliny sportowe.

G. Logiczne:

- gry planszowe
- gry karciane
- logiczno-zręcznościowe
- wojny rdzeniowe i pochodne

H. Edukacyjne:

Ich wspólną cechą jest silny aspekt edukacyjny. Są to produkcje znajdujące się na granicy gier i programów użytkowych.

Wspomniana na początku rozdziału potrzeba tworzenia gier oryginalnych daje w efekcie wiele produkcji wykazujących hybrydowość – nierzadko spotykamy się dziś z grami symulacyjno-zręcznościowymi czy fabularno-strategicznymi. Z czasem, gdy wybrana hybryda staje się dobrze reprezentowana, pojawić się może potrzeba włączenia jej do klasyfikacji na poziomie gatunku. Ważne jest, by zdawać sobie sprawę z tego, że żadna klasyfikacja rozwijającego się środowiska nie może być zamknięta.

Do powyżej przedstawionej klasyfikacji gier będziemy się odwoływać w kolejnym rozdziale, o kategoriach wiekowych, w którym przytoczymy przykłady najpopularniejszych powstałych gier komputerowych i konsolowych – tak historycznych jak i współczesnych.



Capitalism II – gra używana w nauce podstaw ekonomii.

Kategorie wiekowe PEGI

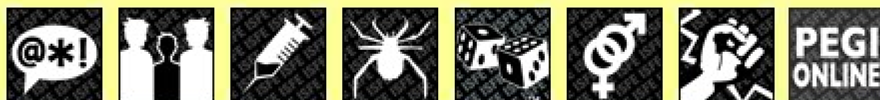
Podobnie jak książki, filmy czy programy telewizyjne, tak i gry produkowane są z myślą o odbiorcach w różnym wieku. Absolutnie nie powinno się zdarzyć, by 8-letnie dziecko obejrzało film dokumentalny o doktorze Mengele, z drugiej strony ciężko od 30-latka wymagać, by szczególnie zainteresowała go lektura *Czerwonego Kapturka*.

Na świecie działa szereg organizacji przyznających wydawanym grom odpowiednie kategorie wiekowe, w Europie taką organizacją jest ISFE, pomysłodawca i właściciel systemu kategoryzacji wiekowej gier PEGI. Stosowanie się do systemu PEGI jest dobrowolne, niemniej większość wydawanych w Polsce gier posiada oznaczenia PEGI.

Najważniejsze oznaczenia, drukowane na przedniej i na tylnej stronie opakowania, obrazują przyznaną danej grze kategorię wiekową:



Ponadto na tylnej stronie opakowania gry drukowane są dodatkowe oznaczenia PEGI, wskazujące na rodzaj treści zawartych w grze, determinujących ograniczenia wiekowe:



Oznaczają one występujące w grze (od lewej): wulgaryzmy, dyskryminację, używki, strach, treści hazardowe, seks lub nagość, przemoc oraz niepełną przewidywalność rozgrywki przez wzgląd na jej sieciowy charakter, a więc zachowanie się innych graczy.

Pamiętać należy o tym, że przyznana grze kategoria wiekowa wskazuje najniższy wiek użytkownika, dla którego gra jest przeznaczona i nie musi ona odzwierciedlać stopnia trudności gry.

Połowa wydawanych gier otrzymuje kategorię (3+), która w praktyce oznacza, że gra nie posiada ograniczeń wiekowych. 11% przeznaczona jest dla dzieci (7+), 22% dla młodszych nastolatków (12+), 12% dla starszych nastolatków (16+), a 5% to produkcje tylko dla dorosłych (18+). Oto przegląd gier w poszczególnych kategoriach wiekowych:

Gry od 3 lat (w tym b.o.)

50% gier (dane PEGI 2003-2008)



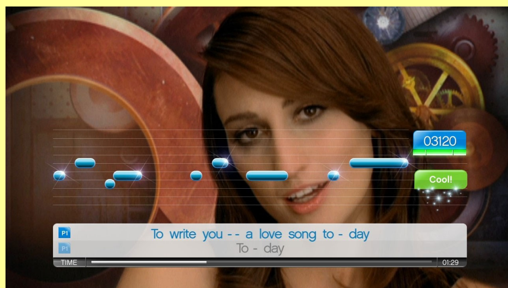
Super Mario Galaxy

Wąsaty hydraulik Mario pojawił się w 1981 roku i od tamtego czasu wystąpił w ponad 200 grach dla dzieci. *Super Mario Galaxy* to jeden z ostatnich tytułów z jego udziałem. Zręcznościowa gra, która dzieci bawi, a dorosłych zadziwia zawartym w niej ładunkiem fantastycznych pomysłów.

Catz

Opiekowanie się zwierzakami jest zajęciem, które warto potrenować na... sucho – zanim w mieszkaniu pojawi się wymarzony piesek lub kotek. Symulacja *Catz* to jedna z gier wyrosłych na sukcesie Tamagotchi. Gry tego rodzaju uczą dzieci opiekuńczości i systematyczności.





SingStar

Śpiewać każdy może – dowiodła tego popularność karaoke, a w ślad za nim poszedł *SingStar*. Uczestnicy biorą do ręki mikrofon, gra wyświetla teledysk, odgrywa melodię i ocenia, jak dobrze gracze sobie z wykonaniem partii wokalnej radzą. O atrakcyjności takiej zabawy niech świadczy liczba 20 wersji *SingStara*, jakie zostały wydane od premiery pierwszej części.

FIFA 09

Przypadek gier sportowych dobrze pokazuje, że kategoria wiekowa nie musi mieć wiele wspólnego ze stopniem trudności. Gros gier sportowych nie posiada ograniczeń wiekowych, lecz trudno od 3-letniego dziecka oczekiwać, by orientowało się w zasadach np. koszykówki. Jedną z najbardziej znanych gier sportowych jest piłkarska seria na licencji FIFY, obecna na rynku już od 15 lat.



Gry od 7 lat

11% gier (dane PEGI 2003-2008)

LEGO Indiana Jones



Połączenie dwóch uznanych marek dało jedną z zabawniejszych i oryginalniejszych gier ostatnich lat. Zbudowany z klocków LEGO Indiana Jones ponownie przeżywa swoje przygody, oferując bezkonkurencyjną familijną rozrywkę. To gra, która potrafi przykuć do ekranu dziecko razem z rodzicami, a wszyscy będą się razem świetnie bawić.



The Sims 2

Stworzona przez Willa Wrighta – jednego z czołowych projektantów gier – symulacja życia nie opuszcza pierwszych miejsc list przebojów. Historycznie rzecz ujmując, jest to najczęściej kupowana seria gier PC (z czasem zaczęły powstawać również wersje konsolowe). Jej obie części, łącznie ze wszystkimi wydanymi dodatkami i odmianami to ponad 30 tytułów.

Shrek Trzeci



Komputerowe adaptacje filmów animowanych to trzon gier produkowanych dla dzieci. Przeważnie są to tytuły o charakterze zręcznościowym i przygodowym, czasem edukacyjnym. Ich niewątpliwą zaletą jest rozpoznawalność występujących w nich bohaterów. Bywa, że fabuła gry uzupełnia historię opowiedzianą w filmie.



Galactic Civilizations II

W kategorii wiekowej 7+ pojawia się również wiele wartościowych gier strategicznych. W zależności od zainteresowań dziecka można spróbować niektóre z nich mu pokazać, pamiętając jednak, że ich poziom trudności może nie współbrzmieć z kategorią wiekową. *Galactic Civilizations II* to jedna z takich, rozwijających strategiczne myślenie produkcji.

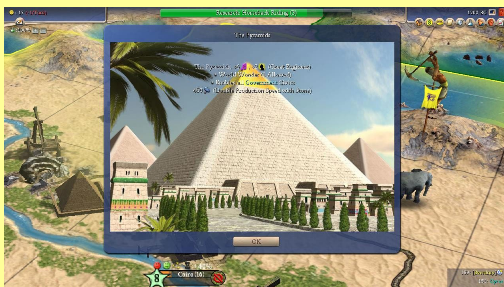


Need for Speed: Carbon

Wyścigi i symulatory samochodowe należą do najpopularniejszych gatunków gier. Pokrywają szerokie spektrum kategorii wiekowych, gdyż produkowane są zarówno z myślą o najmłodszych graczach, jak i o tych starszych, którym marzą się bardziej wyrafinowane doświadczenia. Seria *Need for Speed* jest dobrym przykładem gier dla nastolatków.

Cywilizacja IV

Turowa *Cywilizacja*, nazywana królową gier strategicznych, jest dziełem bardzo wysoko cenionego projektanta gier – Sida Meiera. Jej oryginalna, pierwsza część powstała w roku 1991 i do dziś posiada swoich fanów. Nie przestając uczyć historii ludzkości, jej kolejne odsłony przesuwały nacisk z prowadzenia działań wojennych na dyplomację.





World of Warcraft

Najpopularniejsza gra z gatunku MMORPG wydana została pod koniec 2004 roku, by w ciągu niespełna 4 lat zyskać ponad 10 milionów graczy na całym świecie. Tak jak w przypadku innych gier rozgrywanych za pośrednictwem internetu pamiętać należy, że na wyjściową kategorię 12+ nakłada się fakt obcowania z rzeszą innych graczy, w różnym wieku.

Guitar Hero III

Reprezentantka gatunku gier muzycznych, który rozwinął się i szybko zyskał popularność już po roku 2000. Jednocześnie doskonały sposób na rozkręcenie dowolnej zabawy, niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z nastolatkami czy z graczami starszymi. Wystarczy wziąć do ręki specjalnie zaprojektowaną do gry gitarę i przekonać się, że każdy może na niej zagrać.



Star Wars: TFU

Gwiezdne wojny dorobiły się wielu adaptacji w formie gier – jednych lepszych, drugich gorszych. Większości z nich nie można jednak odmówić ładunku emocjonalnego, który niosą i fantastycznych przygód, które oferują. Jedną z takich gier jest *The Force Unleashed*, która dopowiada historię rozgrywającą się pomiędzy III a IV epizodem filmowym.





Tom Clancy's Splinter Cell

Splinter Cell – seria skradanek firmowana nazwiskiem znanego pisarza książek sensacyjnych, Toma Clancy'ego – to propozycja zdecydowanie dla starszych nastolatków. W zamian za myślenie taktyczne oraz nieco zręczności wciągają one graczy w świat ciągłej akcji i międzynarodowych intryg.

Far Cry 2

Wielka połać Afryki do zwiedzenia. Zmienne warunki pogodowe i stale płynący cykl dobowy. Realistyczny, pochodzący jeszcze z czasów Zimnej Wojny sprzęt. A ponad tym wszystkim tajemniczy handlarz bronią oraz podsycana przez niego wojna domowa. I misja zaprowadzenia pokoju w tym zapomnianym przez Boga zakątku planety. Oto *Far Cry 2*.





Final Fantasy XII

W ofercie gier dla starszych nastolatków pojawia się wiele cenionych gier fabularnych, między innymi *Final Fantasy XII*. Jakby na przekór swojej ostatecznej nazwie, części *Final Fantasy* powstało już kilkanaście. To jedna z najlepiej rozpoznawanych na świecie serii gier fabularnych, produkowanych w Japonii.



Ojciec chrzestny

Po pamiętnej książce Mario Puzo, po doskonałych filmach Francisa Forda Coppoli, przyszła kolej na grę. Przygodowa gra akcji, w której gracz wciela się w rolę nieistniejącego we wcześniejszych wersjach gangstera, którego ambicją początkowo jest zostać uznanym przez rodzinę Corleone, a później wręcz jej przewodzić.

Fallout 3

Gra fabularna osadzona w postnuklearnej rzeczywistości, w której o przetrwanie na powierzchni prawie unicestwionej Ziemi walczą niedobitki ludzi, mutanci i roboty. Trzecia część kultowej serii, przesyconej odniesieniami do filmu i literatury. Ostra forma wyrazu oraz trudna tematyka zaowocowały przyznaniem grze najwyższej kategorii wiekowej.





Wiedźmin

Największa rodzima produkcja – kosztowała o kilka milionów złotych więcej od ekranizacji *Ogniem i mieczem* – i najlepiej sprzedająca się polska gra. Również jedyna naprawdę udana adaptacja prozy Sapkowskiego – naszego czołowego pisarza fantasy. Rozbudowana gra fabularna, która dowodzi, że każda podjęta decyzja może zrodzić poważne konsekwencje.

Gears of War

Mroczna opowieść science-fiction, atrakcyjna zręcznościowa rozgrywka z elementami taktycznymi, wyrafinowana oprawa graficzna, a w roli głównej bezkompromisowy twardziel Marcus Fenix – to połączenie dało jeden z najgłośniejszych FPS-ów ostatnich lat. Nie bez znaczenia jest fakt, że autorem gry jest zespół Epic Games – weterani gier zręcznościowych, obecni na rynku od blisko 20 lat.



O odpowiedzialności...

Często się zapomina o tym, że odpowiedzialność za to, by przeznaczona dla dorosłego odbiorcy książka, film czy w naszym przypadku gra, nie trafiła w ręce dziecka, spoczywa nie na tym dziecku, lecz na rodzicach, nauczycielach, a także na bileterach i sprzedawcach. To z myślą o nich przygotowaliśmy tę publikację.

Przedstawiciele firm z branży elektronicznej rozrywki, zrzeszeni w SPIDOR, w trosce o ochronę dzieci przed dostępem do treści dla nich nieodpowiednich, dokładają wszelkich starań, by szerzyć wiedzę na temat systemu wiekowej kategoryzacji gier. Niemal każda gra wydawana w Polsce posiada oznaczenia PEGI. Należy zwracać na nie baczną uwagę przy zakupie gier, by uniknąć obaw o wychowanie dzieci, przynajmniej w materii gier. Ponadto warto zainteresować się tym, czy dzieci nie potrafią aby zaopatrywać się w niewłaściwe dla nich tytuły we własnym zakresie (często nielegalnie).



Grand Theft Auto IV – często używana jako argument w dyskusjach o szkodliwości gier. Nie jest to jednak gra dla dzieci, lecz tylko dla dorosłych.

Zakończenie

Statystyczny odbiorca lubi oglądać, słuchać i czytać o wszystkim, czego z różnych powodów sam w życiu nie doświadcza – nie jest przypadkiem, że tak wiele filmów, książek i gier bazuje na swobodzie obyczajów, agresji i przemocy.

Ponadto w ramach każdej dziedziny sztuki pojawiają się dzieła ekstremalne, których głównym powodem powstania jest zwrócenie na siebie uwagi aspołeczną tematyką, szarganiem świętości lub też zwyczajną obrzydliwością. Część z nich przechodzi z czasem do historii, jeśli pod ostrą formą kryje się wartościowy przekaz, większość jednak ulega zapomnieniu równie szybko, jak szybko wypłynęło na światło dzienne. Można pytać, czy dzieła markiza De Sade były ludzkości potrzebne, tak samo jak oglądając serię brutalnych morderstw dokonywanych przez *Urodzonych morderców* zastanawiać się, czemu ich pokazywanie tak naprawdę służy. Nie inaczej rzecz się ma z grami.

Tytuły takie jak *Postal*, *Hitman*, *Grand Theft Auto* czy *Manhunt* chętnie wykorzystywane są w mediach jako przykłady szkodliwości gier – zwracają na siebie uwagę tym, że są brutalne. Są one jednak przeznaczone wyłącznie dla dorosłych. Zdarza się, że z powodu ludzkiej niefrasobliwości trafiają w ręce dzieci. Tak być nie powinno.

Część gier dla dorosłych posiłkuje się brutalnością w uzasadnionym celu, część tylko po to, by zyskać łatwy rozgłos – dokładnie tak samo, jak to się dzieje w przypadku filmów kategorii C, czy skandalizujących książek. Wspomniany *Hitman* to seria skradanek o doskonałej fabule i skomplikowanej mechanice rozgrywki. Z kolei w przypadku *Postala* naprawdę można się zastanawiać, po co komu taka gra.

Niewątpliwym jednak jest, że to my – dorośli – jesteśmy odpowiedzialni za wychowanie naszego potomstwa i absolutnie nie możemy dopuszczać do tego, by gry przeznaczone dla graczy dorosłych trafiały w ręce dzieci. Niezależnie od tego, czy mamy do czynienia z grą bezsprzecznie wartościową, czy nie. Gier dla dzieci jest wystarczająco dużo.

Więcej informacji w Internecie...

Oficjalna strona Stowarzyszenia Producentów i Dystrybutorów Oprogramowania Rozrywkowego: www.spidor.pl

Polska strona systemu PEGI: www.pegi.info/pl